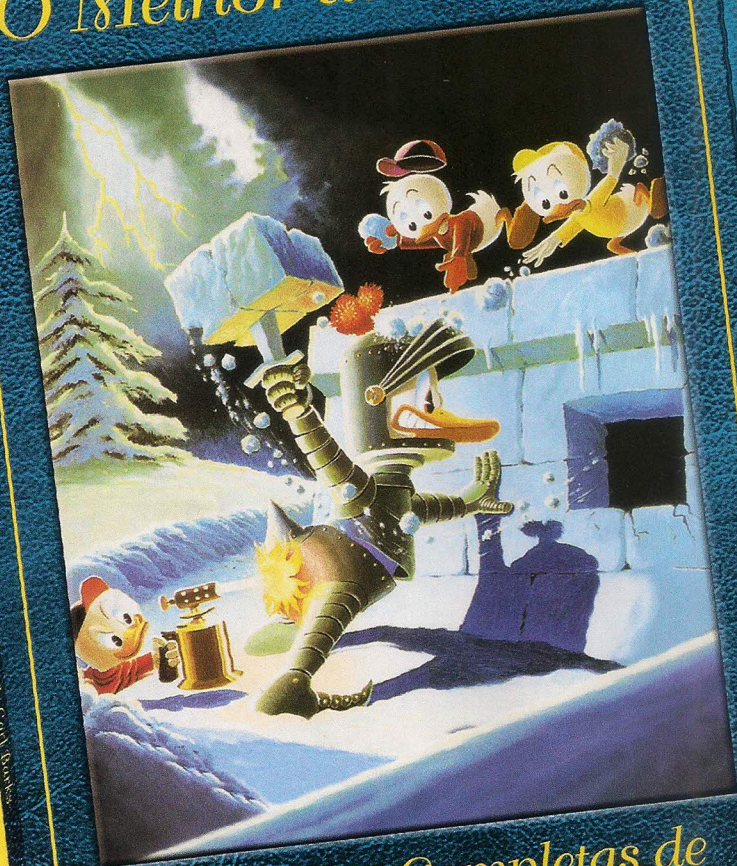
Conheça o herói da TV que faz qualquer coisa para ganhar superpoderes, até testar inventos malucos

VEJA COMO TUDO COMEÇOU!

Adquira os volumes anteriores na Loja Abril pelo site www.abriljovem.com.br

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

CONSULTORIA:
LEANDRO R. TESSLER (professor do Instituto de Física Gleb Wataghin da Unicamp), ALEXANDRE CHERMAN (astrônomo da Fundação Planetário da Cidade do Rio de Janeiro) e ANTONIO FERNANDO MONTEIRO CAMARGO (professor do Departamento de Ecologia da Unesp / Rio Claro).

POR QUE AS PLANTAS AJUDAM A LIMPAR O AR?

Marina Cerveira Menna Barreto
Por e-mail

As plantas produzem seu alimento durante um processo chamado fotossíntese. A clorofila (pigmento que dá cor verde às folhas) absorve a radiação do Sol, fornecendo energia para que as plantas transformem a água e o gás carbônico em alimento. Nesse processo, elas absorvem o gás carbônico da atmosfera e liberam oxigênio. Veículos que usam gasolina e diesel como combustível soltam muito gás carbônico, causando poluição. As plantas ajudam a limpar o ar porque absorvem esse gás. À noite, os vegetais respiram e aí absorvem oxigênio e liberam pequena quantidade de gás carbônico.

Ilustrações STEFAN

QUEM INVENTOU O AVIÃO? SANTOS DUMONT OU OS IRMÃOS WRIGHT?

Guilherme Rafaeli Sgaria
Por e-mail

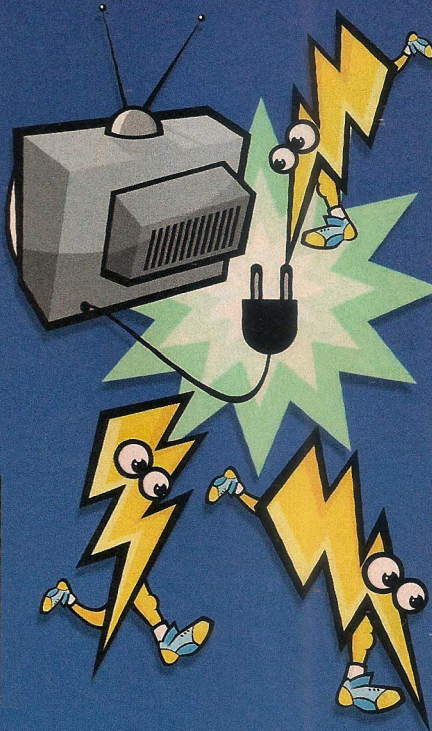
Até hoje, há muita confusão sobre isso. É que, segundo os próprios irmãos Wright, em 1903, eles teriam usado um tipo de catapulta para decolar com uma aeronave primitiva. Eles achavam que a invenção poderia ser uma maneira de ganhar dinheiro e fizeram tudo em segredo, nos Estados Unidos. Em 1906, na França, Santos Dumont levantou vôo com o 14-Bis, sem a ajuda de rampas ou empurrões. Além de ter usado um aparelho mais eficiente, os vôos do brasileiro aconteceram em lugares públicos, na presença de testemunhas. Os americanos consideram que os primeiros a conseguir voar num avião foram os irmãos Wright, já para os brasileiros vale a invenção de Santos Dumont, que foi vista e noticiada na imprensa da época.

O NÚCLEO DE PLUTÃO É CONGELADO?

Vitória Bastos
São Caetano do Sul – SP

Plutão é o único planeta do Sistema Solar que não foi visitado por uma sonda espacial, por isso não é muito conhecido. Como está superlonge do Sol, os astrônomos acreditam que ele é bem gelado, com temperaturas que variam entre 235 e 210 graus Celsius negativos! Até sua atmosfera é congelada. Como é pequeno e tem pouca massa, a pressão em seu interior também deve ser pequena, por isso seu núcleo pode não ter atividade. O núcleo da Terra, ao contrário, é ativo e quente. Porém, não é possível ter certeza nem mesmo se o núcleo de Plutão é sólido, mas é provável que sim.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Foram descobertas três pirâmides embaixo de um lago na China? Elas ocupam uma área de mais de 2 quilômetros. Os arqueólogos acham que as pirâmides foram construídas por uma civilização antiga que viveu na região há mais ou menos 2 mil anos.**

COMO A IMAGEM CHEGA TÃO RÁPIDO À TV SE VEM DE TÃO LONGE?

Helena Chaves
Por e-mail

Isso é possível graças à supervelocidade com que esse tipo de energia viaja. A luz é uma onda eletromagnética que se movimenta a 300 mil quilômetros por segundo! Para se ter uma idéia, a luz do Sol leva só oito minutos para atravessar o espaço e chegar aqui na Terra.

O QUE É UMA ECLUSA?

Matheus de Araújo, 12 anos
Goiânia – GO

É uma construção para ajudar grandes embarcações a subir ou descer rios com corredeiras ou quedas-d'água, por onde seria impossível passar. Elas funcionam como os degraus de uma escada. Duas portas enormes separam os níveis dos rios. O barco entra por uma das portas e fica um tempo lá dentro. Para descer, o reservatório é esvaziado e assim o barco vai junto com a água. Para subir, o reservatório recebe mais água até ficar no nível certo para o barco passar.

VOCÊ TEM O SAMBA NO PÉ?

O Carnaval está chegando. Será que você conhece bem essa festa? Faça o teste e descubra.

1 No Carnaval de rua de Recife, todo mundo dança frevo. Esse nome vem de:

- **A** Ferver, pois parece que os passistas estão pisando no chão quente.
- **B** Fervura, pois faz calor no Carnaval.
- **C** Trevo, pois o pessoal de lá é supersticioso.

2 Qual o nome das figuras gigantes que enfeitam os carros alegóricos?

- **A** Destaques.
- **B** Alegorias.
- **C** Estandartes.

3 O que é um samba enredo?

- **A** É um samba feito especialmente para o desfile de uma escola no Carnaval.
- **B** É uma música cantada pelos pescadores quando jogam a rede no mar.
- **C** É um pagode com letra bem comprida.

4 O Carnaval de Recife e de Olinda é animado pelo desfile de bonecos gigantes que são chamados de:

- **A** Calungas.
- **B** Arlequins.
- **C** Mamulengos.

5 Momo era um deus grego que emprestou seu nome para o rei do Carnaval brasileiro porque:

- **A** Na Grécia antiga, todos gostavam de samba.
- **B** Ele era bem gordinho.
- **C** Era um deus festeiro e divertido.

6 O recuo da bateria é quando:

- A O desfile acaba e os músicos vão embora.
- B Os músicos saem da pista para o resto da escola passar.
- C A bateria do celular descarrega.

7 Quais instrumentos são usados nas escolas de samba?

- A Surdo, flauta e harpa.
- B Sanfona, triângulo e zabumba.
- C Cavaquinho, cuíca e tamborim.

8 Onde se originou o samba?

- A Na África.
- B Na Bahia.
- C Na Jamaica.

9 Quem não pode sambar durante o desfile da escola?

- A Músicos da bateria.
- B Passistas.
- C Mestre-sala e porta-bandeira.

10 A micareta é um tipo de:

- A Bisnaga para espirrar água.
- B Mico que faz caretas.
- C Carnaval fora de época.

11 Que outro Carnaval é famoso no mundo?

- A A micareta da Mongólia.
- B O Carnaval de Veneza.
- C A dança no gelo da Antártida.

12 Quem sai na ala das baianas?

- A As sambistas mais jovens da escola.
- B As mulheres mais idosas da escola.
- C As pessoas que nasceram na Bahia.

13 Uma das maiores diversões no Carnaval da Bahia é:

- A Sair atrás do trio elétrico.
- B Dançar num pé só.
- C Correr atrás de um eletricista.

Ilustrações CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Respostas

1A; 2B; 3A; 4C; 5C; 6B; 7C; 8A; 9C; 10C; 11B; 12B e 13A.

RESULTADO

DE 0 A 4 PONTOS:
Parece que você não curte muito essa festa. Claro que ninguém é obrigado a gostar de Carnaval, mas um pouco de folia faz bem. Deixe a timidez de lado e tente ir a um baile ou desfile com a turma e se divertir.

DE 5 A 8 PONTOS:
Você não conhece muito bem as tradições do Carnaval, mas gosta de se divertir dançando e brincando. Talvez leve um tempo para se animar, só que depois cai na folia. Curta a festa em bailes ou mesmo vendo desfiles na rua.

MAIS DE 9 PONTOS:
Isso é que é samba no pé! Pelo jeito, você gosta de acompanhar os desfiles e de torcer por sua escola favorita. E, mal o Carnaval acaba, já está pensando na fantasia que pode usar no próximo ano. Aliás, capriche na fantasia e divirta-se!

HERÓI SE

Design ▸ ROGÉRIO MAROJA
Texto ▸ JULIA MOIÓLI

Johnny Test vai à escola, pratica esportes, adora doces e tem duas irmãs, que conseguem ser muito chatas de vez em quando. Mas, enquanto a gente se diverte brincando, jogando videogame e saindo com os amigos, ele prefere passear na Lua, enfrentar monstros, viajar no tempo e virar super-herói.

O grande segredo dos poderes de Johnny são suas irmãs mais velhas.

JOHNNY TEST
Ele tem 11 anos e uma imaginação infinita. Com seus poderes, encara aventuras espaciais, viaja ao centro da Terra e ao fundo do mar e enfrenta perigos arrepiantes.

DUQUE
É o grande parceiro de Johnny Test em suas aventuras. Não se parece com nenhuma outra mascote, afinal, ele até fala! É meio folgado e muito engraçado.

Junto com os heróis você vai viajar e conhecer seres incríveis.

M LIMITES

Conheça Johnny Test, um garoto com passatempos muito especiais.

Susan e Mary são gêmeas de 13 anos, que adoram ciência. Elas são geniais e vivem fazendo experiências científicas mirabolantes, ajudando Johnny a realizar seus sonhos.

Elas criaram ferramentas para o menino ganhar velocidade supersônica e desenvolveram um pirulito que garante a Johnny a força de mais de cem homens. E é com sua supermochila-foguete que ele embarca para lugares incríveis.

Em troca de todos esses acessórios, ele tem de ser cobaia nos experimentos bizarros das garotas.

Apesar dos avisos do seu fiel cão Duque, o garoto aceita as missões, pois adora aventuras radicais.

Duque, aliás, é outra obra das irmãs. Ele foi encontrado por Johnny e geneticamente modificado pelas meninas. Essa experiência é um segredo entre os três irmãos, pois os pais deles proibiram experimentos com DNA dentro de casa. Mas, depois da mudança, Duque fala e até toma banho! O que não mudou muito foi seu jeito folgadão. Às vezes, até parece que ele é que é o dono do garoto.

Mesmo conseguindo realizar quase todos os seus sonhos, Johnny não tem uma vida perfeita. Como qualquer garoto, ele leva a maior bronca dos pais se faz algo errado. E, se as meninas não o trouxerem de suas estranhas viagens na hora certa, acabam encrencadas.

É que, todos os dias, a família Test se senta à mesa às 6 da tarde para jantar. Essa também é a hora para conversar e cada um contar como foi o seu dia. E aí essa estranha família fica bem parecida com a de todo mundo!

SUSAN E MARY TEST

São gêmeas bem parecidas, mas com estilos diferentes. Muito inteligentes, elas adoram fazer experiências científicas inovadoras e para isso contam com a ajuda do irmão. As duas vivem querendo impressionar Gil, o vizinho que paqueram.

LILA E HUGO

Hugo cuida da casa e adora cozinhar. Sua especialidade é um delicioso bolo de carne. A mãe, Lila, é uma executiva ocupada. Os dois fazem questão de conversar com os filhos e ficam zangados quando eles desobedecem às regras da família.

Duque e Johnny passam por muitas transformações divertidas.

HERÓI OU CIENTISTA MALUCO?

Faça o teste e descubra se gostaria mais de estar no lugar de Johnny ou das gêmeas Test.

1 Na escola, você gosta mais de:
- A Corridas na aula de Educação Física.
- B Experiências borbulhantes.

2 Seu desenho preferido é:
- A Avatar.
- B O Laboratório de Dexter.

3 Qual herói você mais gostaria de ser?
- A Super-Homem.
- B Homem-Aranha.

4 O melhor presente de aniversário é:
- A Um game de ação.
- B Um kit para montar robôs articulados.

5 Qual destas viagens escolheria?
- A Visitar outro planeta.
- B Uma expedição em busca de fósseis de dinos.

6 Você fica mais irritado quando seu irmão ou amigo:
- A Não deixa você participar de uma brincadeira.
- B Pega seus livros.

7 Como é o seu quarto?
- A Decorado com pôsteres de esportes radicais.
- B Cheio de objetos úteis que podem virar invenções.

RESULTADO

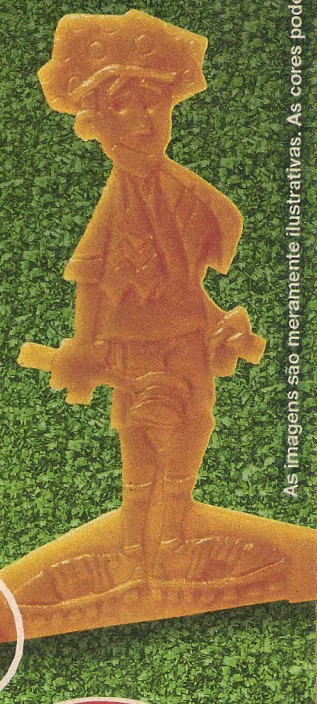
SE MARCOU MAIS A: Você daria tudo para estar no lugar de Johnny, afinal deve ser muito legal ser herói e viver aventuras e viagens diferentes. Além disso, ter superpoderes poderia funcionar até na hora das provas. Mas, se virar herói, fique esperto: quem é super tem responsabilidades e precisa também ajudar os outros.

SE MARCOU MAIS B: Você curtiria ser um cientista e fazer experiências radicais com substâncias gosmentas e criar veículos incríveis, como a mochila-foguete de Johnny. Pesquise e estude bastante, mas atenção em suas invenções, pois qualquer pequeno erro de cálculo pode causar o maior estrago!

NA SEMANA QUE VEM,
MAIS UM CRAQUE SE APRESENTA.

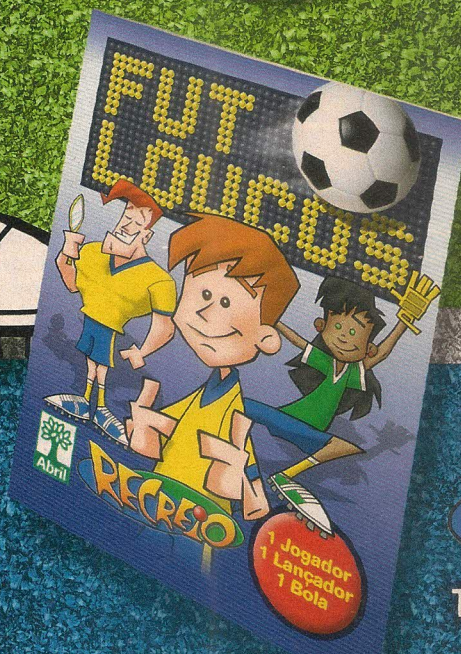
VOCÊ VAI GANHAR
BETO BANHEIRA

Ele é o mais animado do time e está sempre pronto para agitar com a turma. Quando entra em campo, se posiciona estrategicamente para não perder nenhuma chance de gol.

As imagens são meramente ilustrativas. As cores podem variar.

- Um dos 6 tipos de lançadores para criar jogadas de efeito
- Uma bola

FUT LOUCOS

RECREIO

1 Jogador
1 Lançador
1 Bola

Patrocínio:

www.futloucos.com.br

RECREIO
Toda quinta, nas bancas

Ana Trave e Caco Fominha se juntam ao time dos FutLoucos.

Craques em dobro

Chegou a hora de colocar mais feras em campo e mostrar a força do grupo. Chame a turma e reúnam os personagens para um campeonato.

Juntem dois pôsteres para formar um campo e coloquem as duas traves. Formem equipes de três ou mais jogadores. Eles podem estar repetidos, mas lembrem-se de considerar os chutes de efeito de cada um e de escolher o melhor lançador para cada integrante do time.

Combinem as melhores posições para driblar, cobrar escanteios, formar barreiras, bater pênaltis e fazer gols!

Façam uma tabela para que todos os times se enfrentem. Os vencedores passam para as semifinais até chegar ao grande campeão.

Barreira

Caco Fominha dá seu longo chute.

Saiba mais sobre a coleção e veja as fichas de todos os FutLoucos no www.RecreioOnline.com.br

ANA TRAVE

PERSONALIDADE
É a conselheira da turma. Acaba com brigas, conversa com todos e dá bronca quando é preciso.

PONTOS FORTES
É alta, cobre a maior área do gol e se posiciona bem.

PONTOS FRACOS
Bolas rasteiras em seu pé esquerdo entram com facilidade no gol.

POSIÇÃO
Pode ficar em pé ou deitada no gol.

CACO FOMINHA

PERSONALIDADE
Curte ouvir música e navegar na internet, adora jogar videogame e é um ótimo cozinheiro.

PONTOS FORTES
É bom em chutes de média e longa distância e se movimenta bem.

PONTOS FRACOS
Prefere tentar lances individuais e não passa a bola.

TIPO DE CHUTE
Canhoto para cima.

FORÇA ANIMAL

Entre em ação com King Kong no GBA.

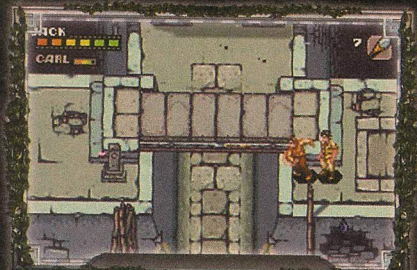
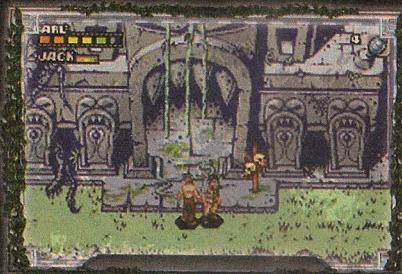
Texto
RONNY MARINOTO

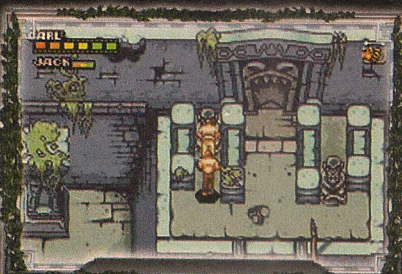
A história do game Kong The 8th Wonder of The World acontece na Ilha da Caveira, onde Carl Denham quer gravar um filme de aventura. De repente, ele e sua equipe se deparam com perigos de verdade e aí você entra na história.

Há três personagens com habilidades diferentes para comandar: o ator Jack, o diretor Carl e a atriz Ann. Eles possuem acessórios de ataque e ela é habilidosa para tratar de ferimentos e escalar. Todos evoluem e ganham mais movimentos quando avançam no jogo.

O mais divertido é que em alguns trechos é possível controlar até King Kong, um macaco com quase 8 metros de altura, e lutar contra dinossauros gigantes.

Fique de olho no mapa para conferir seus objetivos, que aparecem marcados com um X, e prepare-se para explorar a região, visitar templos antigos e cheios de armadilhas e encontrar itens para abrir caminho.

As estatuetas devem ser colocadas na entrada da toca de King Kong.

Jogue uma lança na alavanca para esticar esta ponte.

Corte os cipós que estão na porta do templo para poder entrar.

Quando King Kong fica vermelho, sua força e velocidade aumentam.

Empurre as estátuas sobre os botões para abrir a porta deste templo.

PREPARE SEU KIT

No inventário, pressione R para encontrar itens que podem ser combinados:
liana + stick = tocha
liana + healing plant = compressa medicinal
liana + horn = cipó
liana + log = jangada
stone blade + stick = lança

SUPER-AMANDA
EM UNIVERSO COLORIDO

O SISTEMA SOLAR É FORMADO PELO SOL E OS NOVE PLANETAS!

OBSERVATÓRIO ROCKHILL

MARTE É CONHECIDO COMO "PLANETA VERMELHO"...

A TERRA, COMO "PLANETA AZUL"...

E MERCÚRIO, VÊNUS, JÚPITER, SATURNO, NETUNO, URANO E PLUTÃO, PROFESSOR?

HUMMM... ESSES NÃO TÊM UMA COR EM ESPECIAL...

HUMPF! QUE CHATO!

MAS ACHO QUE SEI COMO DAR UM JEITO NISSO!

ZAP!!

ATIVAR VÔO SUPER-SÔNICO!!!

AGORA SÓ PRECISO DA MINHA PRITT KIDSART!

ZUUM!

WHOOSH!!!

UHÚ! SISTEMA SOLAR, AÍ VOU EU!

EM MERCÚRIO, SUPER-AMANDA USA A SUPERVELOCIDADE PARA PINTAR O PLANETA...

ZUM! ZUM! ZUM! ZUM! ZUM! ZUM!

PRONTO! DE AGORA EM DIANTE MERCÚRIO VAI SER CONHECIDO COMO "PLANETA AMARELO"!!

EM SEGUIDA É A VEZ DO PLANETA VÊNUS...

ZUM!

... DEPOIS SATURNO...

ZUM!

ZUM!

JÚPITER...

URANO...

NETUNO...

CONSEGUI! TÁ TUDO COLORIDO!!

E POR FIM, PLUTÃO!

OBRIGADO, SUPER-AMANDA! MEU SISTEMA ESTÁ MUITO MAIS BONITO!

NÃO FOI NADA, SOL!

DE VOLTA À TERRA...

IMPRESSIONANTE! ALGUM FENÔMENO DEIXOU OS PLANETAS COLORIDOS!

O QUE SERÁ QUE ACONTECEU?

Pisc!

NADA COMO LEVAR ALEGRIA PARA TODOS OS LUGARES! ATÉ A PRÓXIMA AVENTURA, PESSOAL!

Pritt

NO MAIOR

Texto ▸ LÍDIA GURGEL NEVES

Os cervos são lindos, mas é quase impossível vê-los de perto, pois é só alguém se aproximar que saem correndo. Esses animais são indefesos, por isso são alvo de vários predadores. Para se livrar do perigo usam sua maior habilidade: a corrida. Eles podem atingir até 60 quilômetros por hora! E, se encontram um lago ou um rio no meio do caminho, pulam na água e nadam rapidinho.

Há mais de 40 espécies de cervos, com tamanhos e hábitos variados. A rena, o alce e o cervo-nobre são os mais famosos. No Brasil, vivem o veado-de-cauda-branca, o cervo-do-pantanal e outras cinco espécies conhecidas como mazamas.

A maioria vive em turmas de até cinco animais, pois, quanto menor o grupo, mais fácil escapar de inimigos e encontrar o alimento. Eles gostam de folhas e brotos de árvores, mas também se alimentam de frutos e leguminosas.

Os machos têm chifres que variam de tamanho dependendo da espécie. Eles servem para disputar fêmeas. Na hora da briga, os cervos se empurram com os chifres até que um desista.

Todo ano, os chifres caem e nascem outros maiores. Assim, o macho mais velho é o que tem chifres maiores.

O macho tem um **chifre** ósseo que serve para se defender e disputar as fêmeas.

O **olfato** apurado serve para localizar animais da mesma espécie e para farejar a aproximação de inimigos.

A **audição** é muito sensível. Ele percebe os menores ruídos e, ao notar a aproximação de outro bicho, dispara na corrida.

Os **olhos** são grandes, mas a visão não é muito poderosa.

D. ROBERT & LORRI FRANZ/CORBIS/STOCK PHOTOS

CONSULTORIA:
MAURÍCIO BARBANTI
(professor especialista em animais silvestres do Departamento de Zootecnia da Unesp).

R PIQUE!

Saiba mais sobre os cervos e descubra por que eles estão sempre correndo.

ELE É FAMOSO!

Um dos cervos mais famosos que existem é o Bambi, astro de um desenho da Disney, que acaba de ganhar uma nova versão nos cinemas. Alguns especialistas acham que ele seria da espécie dos veados-de-cauda-branca, que vive na América do Norte e aparece até o norte do Brasil. Os filhotinhos dessa turma têm pintas brancas no pêlo e conseguem se esconder melhor entre a vegetação.

DIVULGAÇÃO

PHOTO RESEARCHERS/STOCK PHOTOS

As fêmeas têm de um a três bebês de uma vez. A mãe esconde os pequenos na vegetação para protegê-los. É que os predadores costumam encontrar os veados pelo faro e os bebês têm um cheiro mais fraco, por isso sozinhos eles ficam mais seguros.

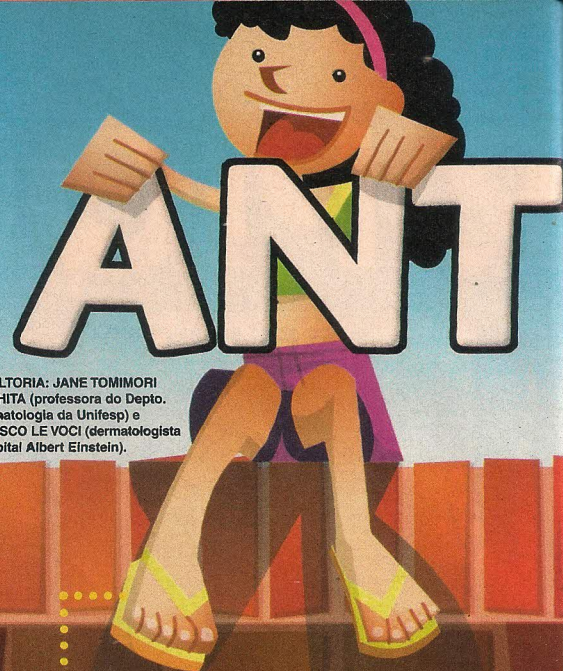
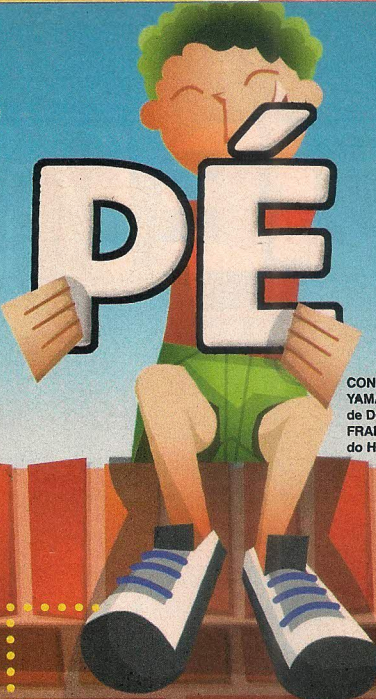
Ela amamenta as crias e logo se afasta, para não atrair inimigos. Os filhotes ficam no esconderijo até os 2 meses, quando suas pernas já têm força e eles podem acompanhar o bando em suas corridas.

A cor do pêlo varia entre cinza e marrom. Os que vivem em lugares frios têm pêlos mais grossos.

As pernas finas e fortes garantem agilidade e velocidade para correr e nadar.

A FICHA DO BICHO

Tamanho ▸ até 1,70 metro.
Peso ▸ de 8 a 250 quilos.
Tempo de vida ▸ até 15 anos.
Onde vive ▸ Europa, Ásia, América e Norte da África.

TOM BRAKEFIELD/CORBIS/STOCK PHOTOS

CONSULTORIA: JANE TOMIMORI YAMASHITA (professora do Depto. de Dermatologia da Unifesp) e FRANCISCO LE VOCI (dermatologista do Hospital Albert Einstein).

O MAIOR APOIO

Nossos pés suportam e distribuem o peso do corpo por igual e é por isso que podemos nos equilibrar, caminhar, correr e pular.

Cada um dos nossos pés tem 29 ossos, 19 músculos, 33 articulações e 115 ligamentos. Todo esse conjunto entra em ação com uma incrível precisão para que a gente possa dar um simples passinho.

Para caminhar, a primeira parte que toca o chão é o calcanhar. Depois o peso vai para a região fofinha na base dos dedos. Finalmente, por frações de segundo, o peso se concentra sobre o dedão, até que a gente tome impulso com o calcanhar e o pé se erga do chão de novo para outro passo.

QUAL O SEU NÚMERO?

Você sabe como é definido o número dos sapatos? A numeração muda de um país para outro e começou a ser utilizada no século 14, quando o rei da Inglaterra criou uma medida usando como referência grãos de cevada. Os sapateiros passaram a fazer sapatos com essa medida. Assim, um sapato 29 tinha o tamanho de 29 grãos secos e alinhados.

Séculos depois, surgiram as fábricas de calçados e cada país criou um tipo de medida que passou a ser chamado de ponto. No Brasil, é usado o ponto francês, com 0,666 centímetro.

Se quiser saber a medida aproximada de seu pé em centímetros, multiplique o número do seu calçado por 0,666.

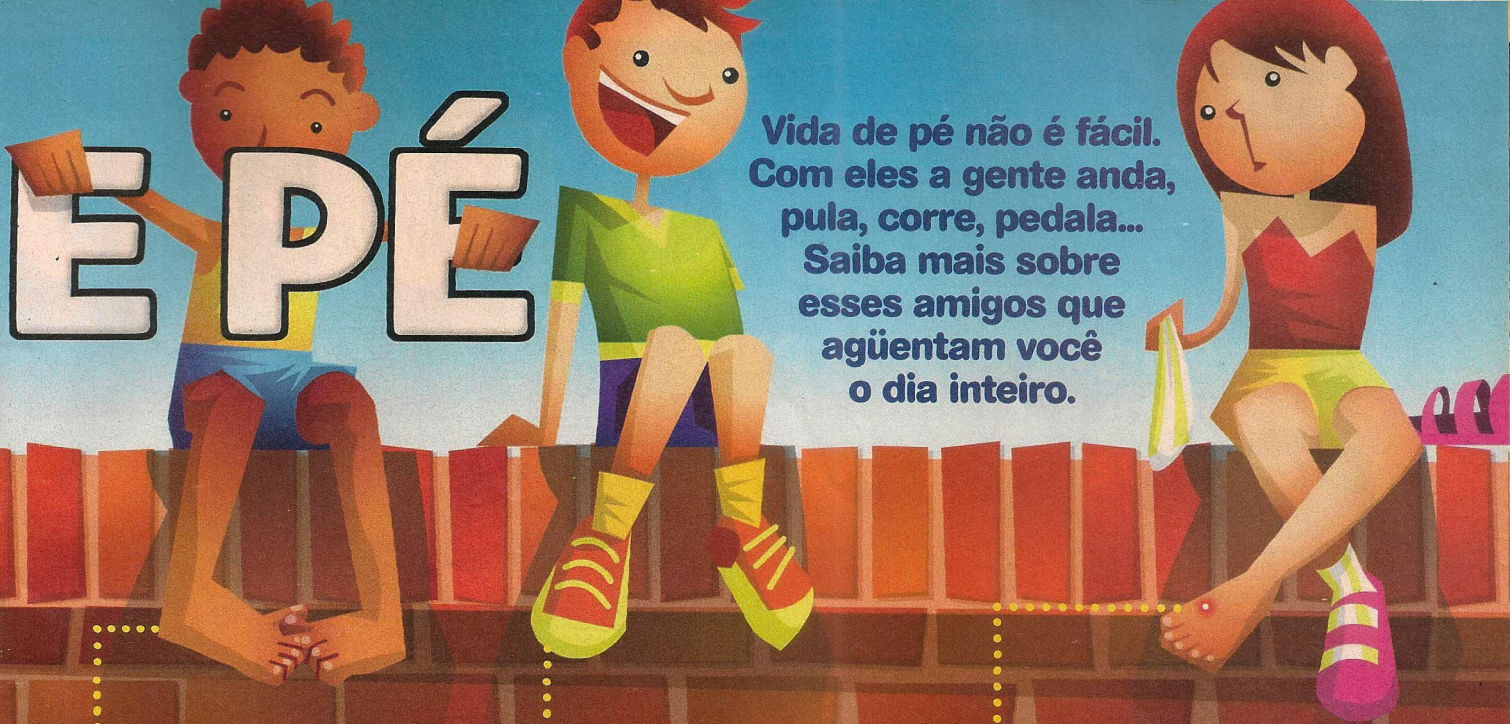
QUE CHATO!

Um pé chato não é implicante. É aquele que tem a sola plana, sem a curvatura lateral.

Em geral, toda criança tem pés chatos até os 6 anos e depois o arco começa a se desenvolver naturalmente. Se isso não acontece, a pessoa pode sentir dor e cansaço ao andar, pois o peso do corpo não se distribui do jeito certo. Esse problema pode ser corrigido com o uso de botas ou palmilhas por algum tempo.

Existe também o pé cavo, que é o contrário do pé chato. Nesse caso, a curvatura é grande demais e todo o peso do corpo cai nos calcanhares e nas pontas dos pés, o que provoca desequilíbrio e dificuldade para andar.

 Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA   Design ▸ ROGÉRIO MAROJA   Ilustração ▸ ROGÉRIO DOKI

E PÉ

Vida de pé não é fácil. Com eles a gente anda, pula, corre, pedala... Saiba mais sobre esses amigos que agüentam você o dia inteiro.

DEDOS SABIDOS

Alguns estudiosos acreditam que os dedos do pé estão ligados às emoções. Eles acham que o cérebro envia comandos que fazem com que os dedos adquiram certas formas. Assim, dedos curtos indicariam gente briguenta e o segundo dedo muito longo seria um sinal de quem tem idéias geniais. A tese não foi provada pela ciência, mas vale ficar de olho nos seus dedos.

XÔ, CHULÉ!

Sabe aquele cheiro que toma conta do ambiente quando você tira o tênis? É o chulé, causado pelo excesso de suor. Com o calor e a umidade, bactérias e fungos se multiplicam e causam odores ruins. O melhor jeito de espantar o chulé é manter os pés sempre limpos e ventilados. Além disso, evite usar tênis sem meia e sapatos fechados por muito tempo.

AI, MEU PÉ!

Podem surgir bolhas no pé quando a pele sofre algum tipo de atrito com o sapato. Aí, acontece um descolamento e o espaço entre as camadas da pele é preenchido por um líquido amarelado que vem dos vasos sanguíneos.

Nunca fure uma bolha, pois isso pode causar infecções. O melhor é usar sapatos arejados ou, se a bolha não sarar, procurar um médico.

VOCÊ SABIA QUE...

- Quando o pé adormece, ou seja, fica formigando, é um sinal de que há nervos pressionados e por isso não estão recebendo sangue? É só mudar de posição que a sensação passa.
- O maior pé do mundo foi o do americano Matthew McGrory? Ele calçava 63.
- Os pés dos imperadores da Roma antiga eram sagrados? Os súditos tinham de beijá-los para demonstrar obediência.
- Os médicos ortopedistas recomendam que as crianças andem descalças de vez em quando, para que seus pés se desenvolvam melhor?
- Antigamente, quase todo mundo viajava a pé e era costume receber visitas com uma vasilha de água para que lavassem os pés? Alguns povos do deserto ainda têm esse hábito.
- No passado, os sapatos dos pés direito e esquerdo eram iguais?

CONFID

Investigue os seus DVDs e descubra segredos divertidos em seus filmes favoritos.

Texto JULIA MOIÓLI
Design ROGÉRIO MAROJA
Ilustrações JEAN GALVÃO

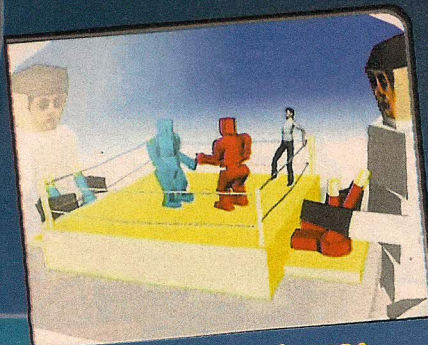
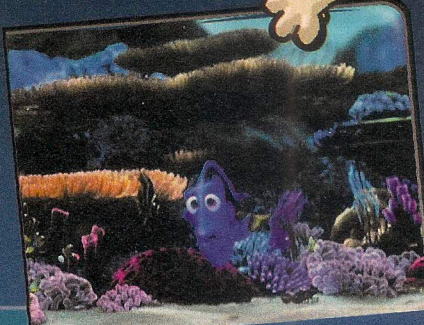
Muitos filmes em DVD têm alguns segredos escondidos, criados pelo pessoal que faz a programação dos discos para garantir diversão extra para os curiosos. São os *easter eggs*, o mesmo que ovos de Páscoa em inglês. O nome foi escolhido por causa do costume de esconder ovos pela casa para as crianças encontrarem. Do mesmo jeito, tem muita gente que passa um tempão tentando descobrir essas brincadeiras.

Veja dicas para encontrar alguns segredos.

MONSTROS S.A.
No disco 2 do filme, selecione a porta dos Monstros e dê Enter. Siga com a seta do controle, até conseguir selecionar o olho que fica dentro da letra M do logotipo. Aí aperte a seta para a direita e assista a um vídeo engraçado com um jogo de mímica entre Mike e Sulley.

MAIS MONSTROS
A turma que trabalhou na produção deste desenho adora aviões de papel. Para saber mais, entre na porta Humanos, no disco 2. Depois, escolha Pixar e, daí, Fábrica de Diversão da Pixar. Na tela seguinte, pressione a seta para a esquerda no controle. Ao aparecer um círculo no avião de papel, dê Enter.

ENCIAL!

Hum... Acho que esse DVD está escondendo alguma coisa...

A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE
No disco de Extras, entre em Informações Especiais, selecione Menu Principal (sem apertar Enter). Aperte a seta para baixo e um W bem grande vai aparecer na TV . Selecione-o, aperte Enter e assista a um clipe divertido com o ator que faz os Oompa-Lupas.

PROCURANDO NEMO
Para ouvir Dory, clique em Bônus Especial, no disco 1. Selecione o peixe azul no canto esquerdo e pressione a seta para a esquerda. Um peixe verde aparecerá. Dê Enter. Para ver uma propaganda, deixe a seta de retorno selecionada no menu e aperte a seta do controle para baixo.

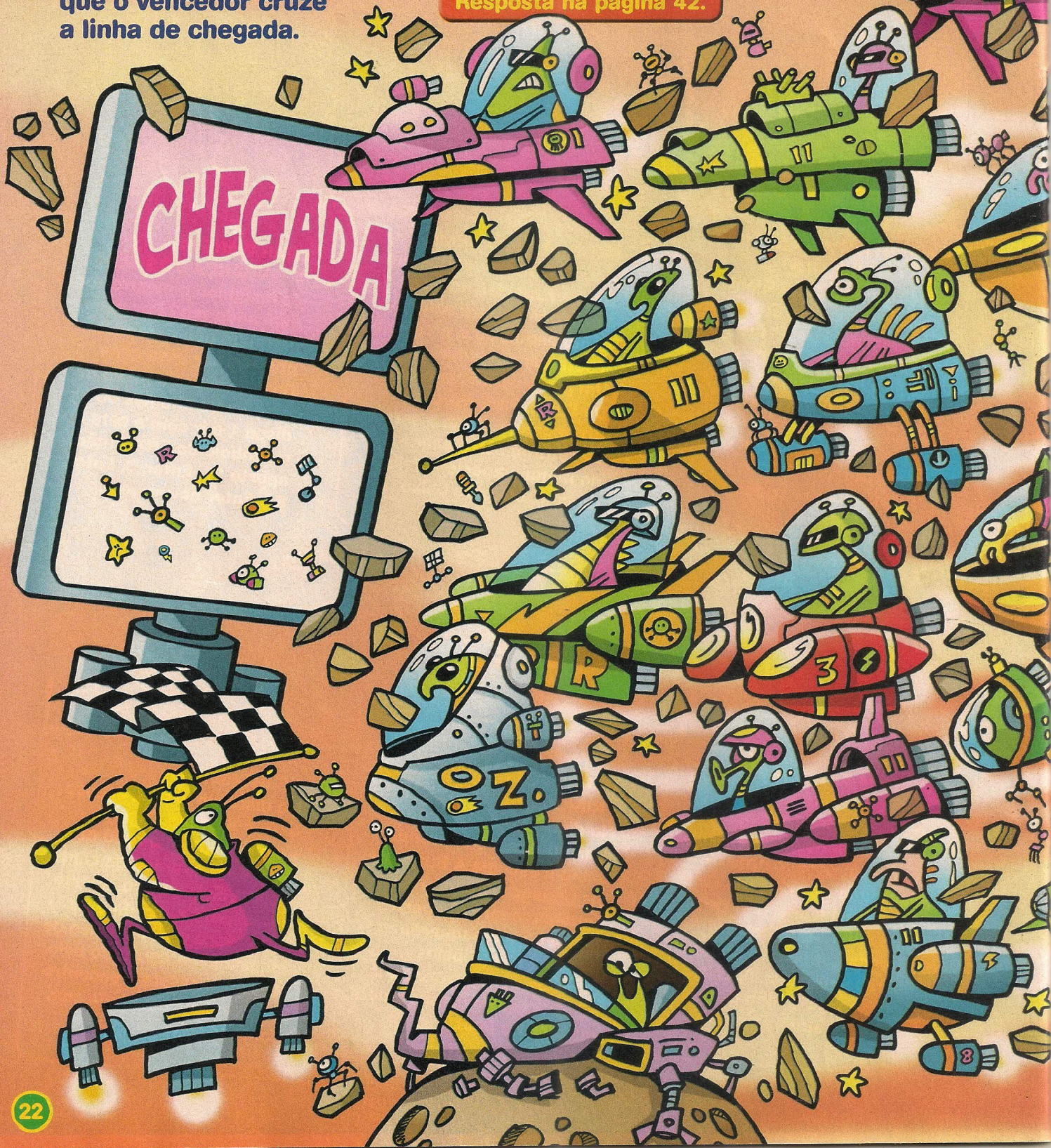
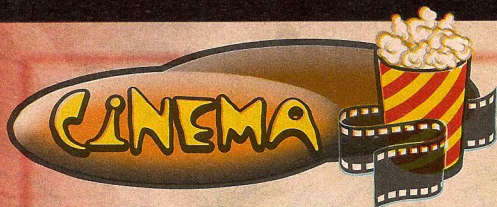
STAR WARS III – A VINGANÇA DOS SITH
Já imaginou o mestre Yoda dançando rap? Por mais estranho que pareça, é possível ver essa cena. Basta entrar no menu de escolha de idiomas do disco 1 e ir com a seta até o símbolo do THX. Então, aperte 11, Enter, 3, Enter, 8 e Enter novamente.

HOMEM-ARANHA 2
No menu do disco 2, selecione Galeria e aperte Enter. Quando o outro menu aparecer, deixe a opção Continuar selecionada (sem dar Enter) e aperte a seta para cima. As linhas em cima da cabeça do Aranha ficarão luminosas. Aperte Enter e veja o vilão Octopus cantando superanimado.

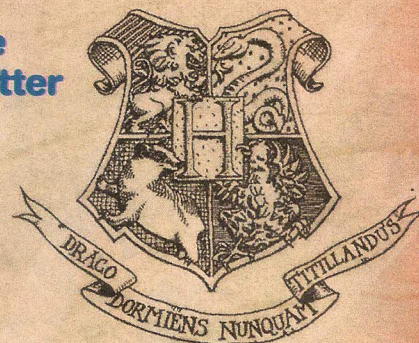
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN
No disco 2, no Mapa do Maroto, acesse O Grande Salão e escolha A Busca de Sir Cadagon. Quando Sir Cadagon acordar, aperte a seta para a esquerda e curta o passeio pelos quadros de Hogwarts, que só ganharia se tivesse a nota máxima no jogo.

OS INCRÍVEIS
No disco de extras, acesse o item Seleção. Quando o som se repetir, o robô de Síndrome aparece no canto direito. Selecione-o, aperte a seta para a direita e dê Enter. Você verá um vídeo de um animador comendo bolo. Repita os passos e encontre uma versão da história com bonecos de meia.

PASSATEMPO
Cadê?
Ilustração SANDER
Encontre as figuras em destaque antes que o vencedor cruze a linha de chegada.
Resposta na página 42.
CHEGADA

TV·JÚPITER
TV·SAT
TV·MART

Saiba as novidades sobre as filmagens de Harry Potter e a Ordem da Fênix.

DIRETO DE HOGWARTS

DRACO DORMIENS NUNQUAM TITILLANDUS

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

FIQUE POR DENTRO

Em fevereiro, começaram as filmagens de A Ordem da Fênix, que será lançado em 2007. Os atores Daniel Radcliffe, Rupert Grint e Emma Watson iniciaram as gravações nos estúdios Leavesden, perto de Londres. A aventura promete suspense, efeitos especiais e momentos difíceis para Harry. Daniel se preparou conversando com psicólogos, para entender como o garoto se sentiria depois de se separar do padrinho e de se deparar com Você-Sabe-Quem.

UMA AMIGA ESTRANHA

Todo mundo queria saber quem vai representar **Luna Lovegood**, a menina que costuma ser motivo de piada na escola e se mostra uma grande aliada de Harry. A escolhida foi a irlandesa Evanna Lynch, que tem 14 anos e é superfã de Potter. Ela tem dois gatos: a fêmea se chama Luna e o macho Crookshanks, que é o nome original de Bichento. Mais ou menos 15 mil meninas se candidataram ao papel e a produção levou três semanas para escolher Evanna.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

NÃO ESQUEÇA!
O novo DVD de Harry Potter e o Cálice de Fogo deve ser lançado no Brasil até o final de março. O filme recebeu uma indicação ao Oscar na categoria Direção de Arte.

GENTE NOVA NA TURMA

Além de figuras conhecidas, como os pais de Rony, Severus Snape e Sirius Black, a retomada da Ordem da Fênix traz novos aliados contra o Senhor das Trevas. A organização contará com os aurores Quim Shacklebolt (que será interpretado pelo ator George Harris) e **Ninfadora Tonks** (a atriz Natalia Tena).

E o pessoal do mal também tem novidades. **Bellatrix Lestrange** (a atriz Helen McCrory), uma Comensal da Morte, foge da prisão e surge nas telas pela primeira vez. Outra personagem nova é **Dolores Umbridge** (interpretada pela atriz Imelda Staunton), a professora de Defesa Contra as Artes das Trevas que promete aplicar castigos de dar medo em qualquer um e complicar a vida de Potter. O diretor do filme também mudou. Desta vez, o comando das gravações ficará por conta de David Yates.

TESTE
Veja as fotos das novas atrizes ao lado e descubra quem vai interpretar as personagens Bellatrix, Tonks e Dolores Umbridge. Confira a resposta na página 42.

1

2

3

Conheça melhor os insetos que picam e saiba como se defender deles.

OS CHATOS DO VERÃO

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Você está curtindo um feriado na praia ou dormindo no seu quarto. De repente ouve um barulhinho chato: bzzz... Isso pode ser um aviso de que há invasores prontos para acabar com seu sossego.

Pernilongos e outros insetos costumam aparecer mais no verão, pois se reproduzem mais depressa no calor. Alguns picam quando se sentem ameaçados, como é o caso das abelhas e vespas, mas outros alimentam-se de sangue.

Durante a picada, certos insetos injetam elementos estranhos no nosso corpo. Aí, a pele reage e libera substâncias que causam coceira e vermelhidão. É importante ter cuidado, pois, em alguns casos, a picada transmite doenças ou causa alergia e é necessário ir ao médico.

Saiba mais sobre os principais chatos do verão e veja dicas para não ter problemas com eles.

CONSULTORIA: DRA. CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária), DRA. ROBERTA JARDIM CRIADO (alergista da Faculdade de Medicina do ABC) e CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP).

AMEAÇA NO AR

Um dos bichos mais perigosos é o mosquito *Aedes aegypti*, que é o principal transmissor do vírus da dengue. Se picar alguém que tenha o vírus, ele passa a doença a outras pessoas.

A dengue é grave e provoca febre, dores de cabeça e no corpo. Quem tiver esses sintomas precisa procurar um médico imediatamente.

O *Aedes aegypti* aparece durante o dia e é preto com pintas brancas pelo corpo e patas listradas de branco.

As fêmeas põem seus ovos na água. Para evitar que elas se reproduzam e se espalhem é muito importante não deixar água acumulada em vasos, pneus e garrafas e tampar muito bem as caixas-d`água.

AREIA

PERIGO JURÁSSICO

Os pernilongos e as muriçocas surgiram na Terra há mais de 170 milhões de anos, quando havia dinos passeando pelo planeta.

Eles têm o corpo fino, pernas longas e voam a até 2,5 quilômetros por hora. O movimento de suas asas é tão rápido que faz aquele *zunido chato* que ouvimos quando eles se aproximam.

Os machos se alimentam de néctar e substâncias vegetais. Quem ataca para picar é a fêmea, que precisa do ferro que existe no sangue para que seus ovos se desenvolvam. Elas sempre aparecem ao amanhecer e ao anoitecer, quando saem dos esconderijos. Esses animais possuem um conjunto de perfuradores na boca, que usam para picar e sugar o sangue.

Nas antenas dos pernilongos há receptores que captam informações sobre umidade, emissões de gás carbônico, gordura e suor. É assim que eles localizam as pessoas. O cheiro de repelentes e de algumas plantas como a citronela confunde os receptores e despista certos tipos de invasores.

SALTADORAS

As pulgas pulam até 20 centímetros na vertical e 40 na horizontal. Para se ter uma idéia, se um atleta pudesse saltar na mesma proporção ao seu tamanho, ele atingiria 300 metros de altura!

A maior parte das 2 mil espécies se alimenta do sangue de aves e de mamíferos, inclusive do *homem*. Elas têm uma minisserra na boca que penetra na pele e um canudinho que serve para chupar o sangue.

Para evitá-las, é importante manter a casa limpa, pois as larvas comem fezes de pulgas adultas e de substâncias que ficam na poeira. Além disso, é preciso cuidar da higiene de animais domésticos, que devem ser protegidos com produtos indicados pelo veterinário.

NÃO MEXA COM ELAS!

As abelhas e vespas só atacam quando se sentem em perigo. Por isso, o melhor é não dar bola para elas, pois, se tentar acertá-las, você pode ser picado.

As abelhas picam com um ferrão que possuem no abdômen e injetam um líquido na pele, que pode causar alergias ou ser venenoso. Se o ferrão ficar preso na pele, deve ser tirado depressa. É que, quando uma delas pica, libera um odor que funciona como um aviso de perigo para as outras, que podem atacar.

Já as vespas, que não possuem pêlos, têm a cintura mais fina e as asas apontadas para cima, não deixam ferrão, mas dão picadas mais doloridas. Um tipo de vespa famoso pela picada é o marimbondo.

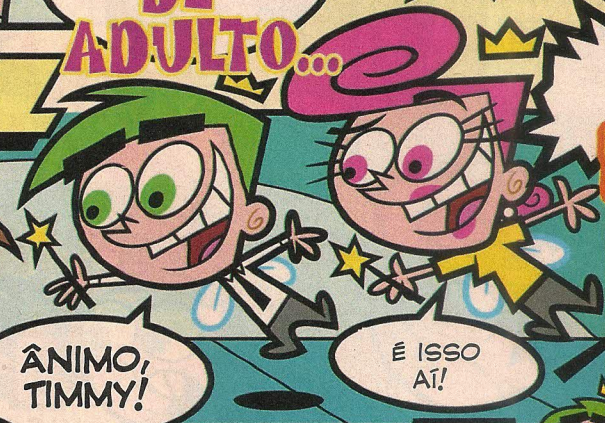
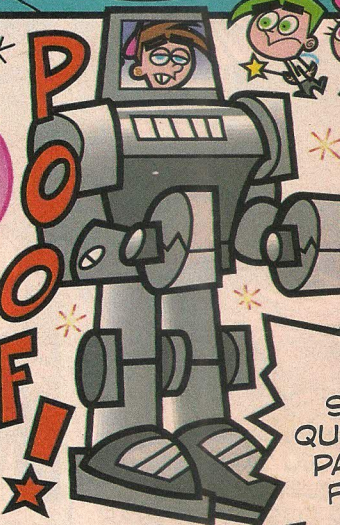
CUIDADOS

ANTES

- **Alimentos devem ficar cobertos para não atrair insetos.**
- **Consuma vitamina B12, que existe em alimentos como carnes e peixes e ajuda a espantar os insetos, pois eles não gostam do cheiro dessa vitamina.**
- **Use meias e botas em passeios pelo campo.**

DEPOIS

- **Não coce o local para não causar manchas e feridas. Faça compressas de água fria.**
- **Peça a ajuda de um adulto para retirar ferrões de insetos da pele.**
- **Picadas e alergias só devem ser tratadas com remédios indicados por um médico.**

OS PADRINHOS MÁGICOS!
A GRANDE SURPRESA
NA CASA DOS TURNER...
HORA DE DORMIR, TIMMY!
NÃO QUERO IR PRA CAMA.
MAS VOCÊ PRECISA DESCANSAR!
SUA MÃE E EU TEMOS COISAS DE ADULTO...
SUPERSECRETAS PARA CONVERSAR!
NO QUARTO DO TIMMY...
ÂNIMO, TIMMY!
É ISSO AÍ!
QUE CARA! ATÉ PARECE QUE A SUA BABÁ, VICKY, VEM AÍ!
EM VEZ DISSO...
...QUE TAL REALIZAR SEUS DESEJOS?
POOOF!
POOOF!
UE?! VOCÊ NÃO GOSTOU DO QUE DESEJOU, TIMMY?
SÃO COISAS LEGAIS, MAS...
...QUERO SABER DO QUE OS MEUS PAIS ESTÃO FALANDO!

BLÁ! BLÁ! BLÁ! BLÁ!

BLÁ! BLÁ! BLÁ! BLÁ!

BLÁ! BLÁ! BLÁ! BLÁ!

GRANDE SURPRESA!

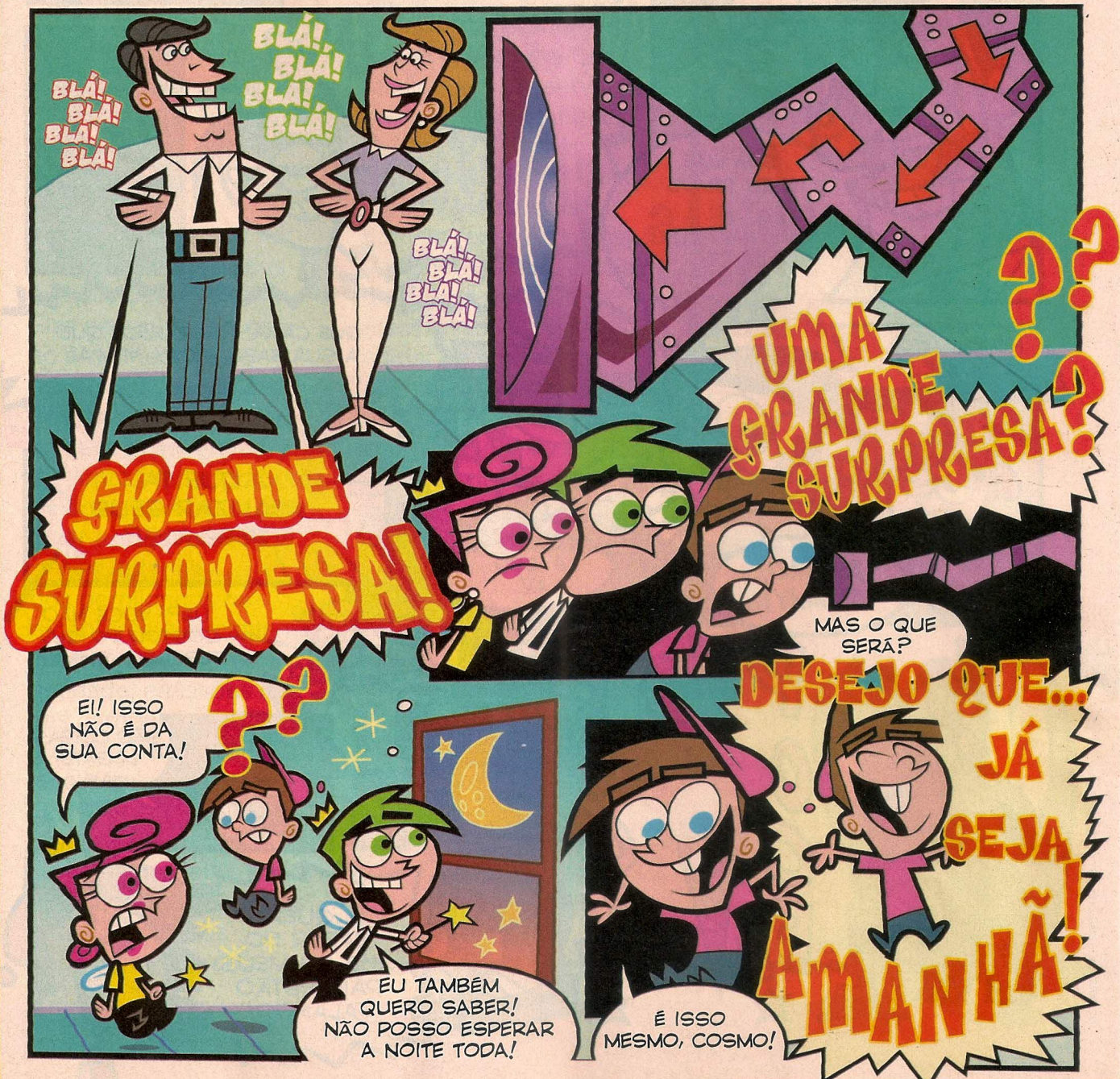
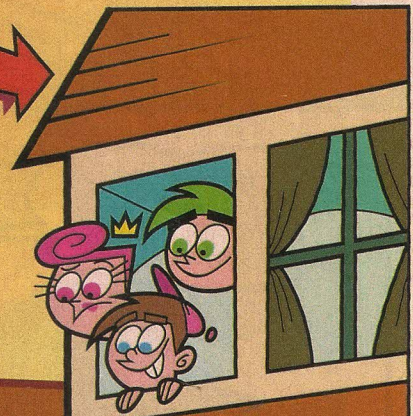
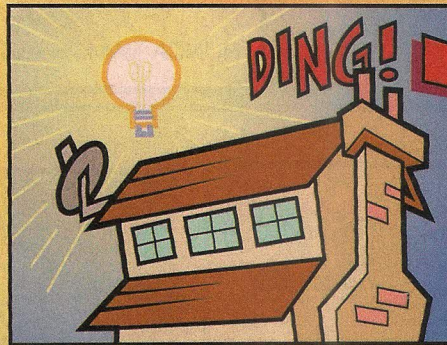
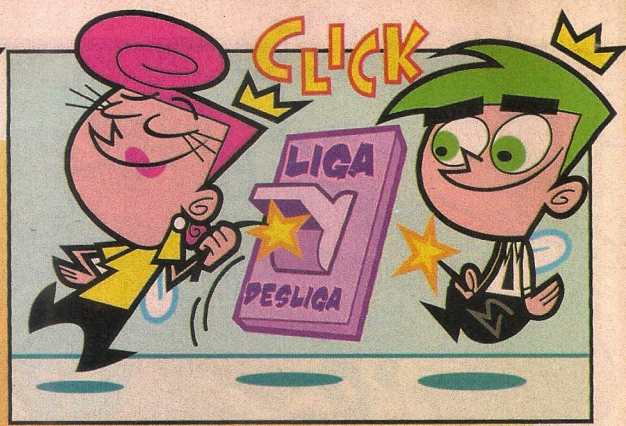
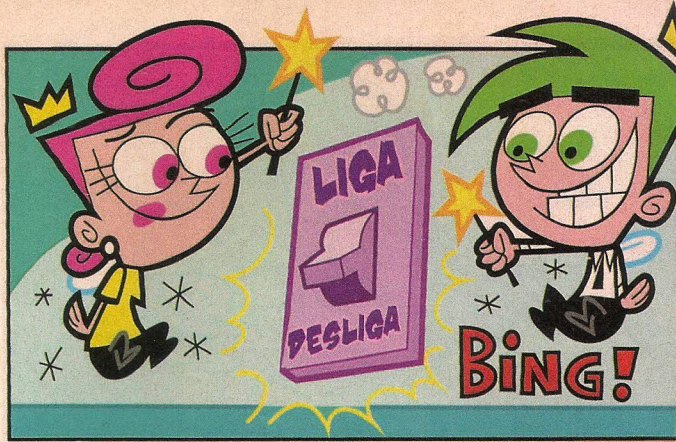
UMA GRANDE SURPRESA??

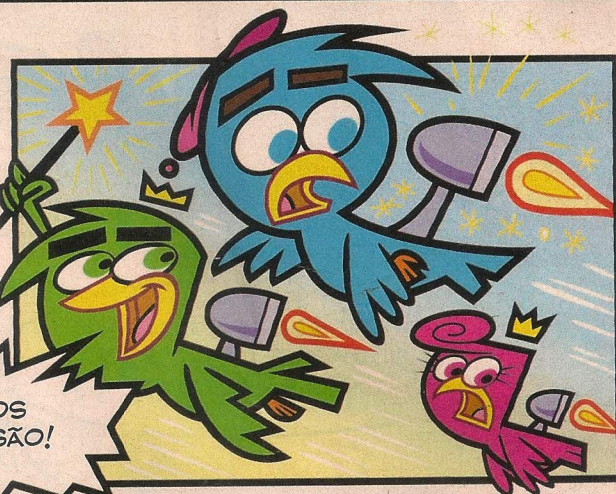
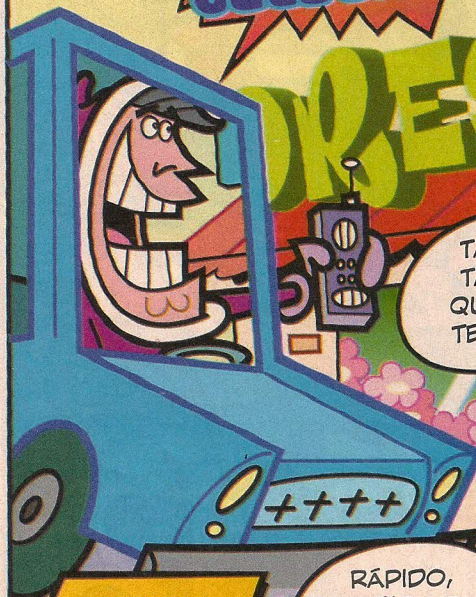
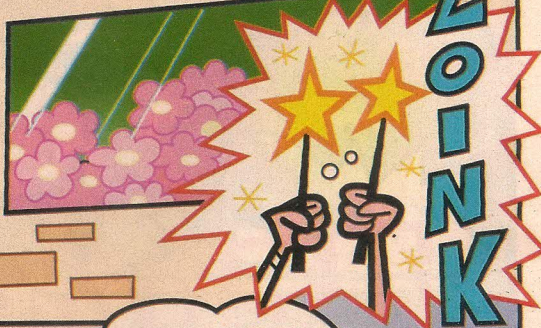
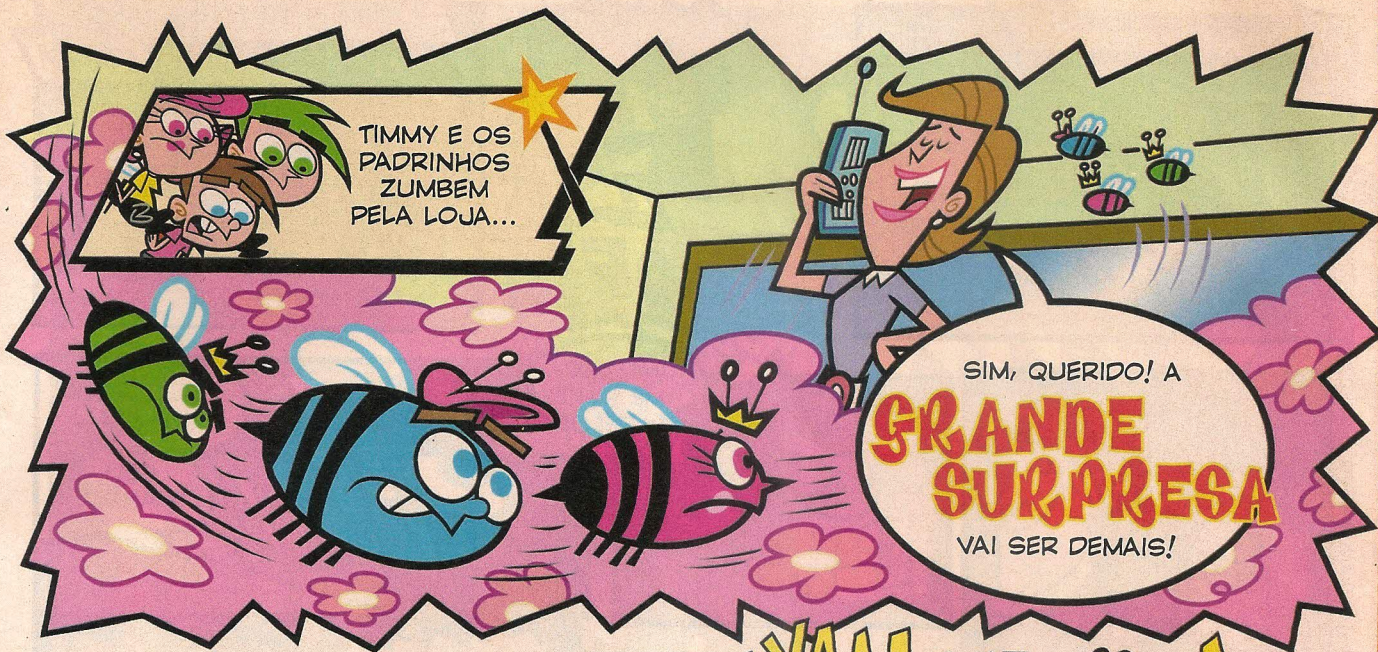
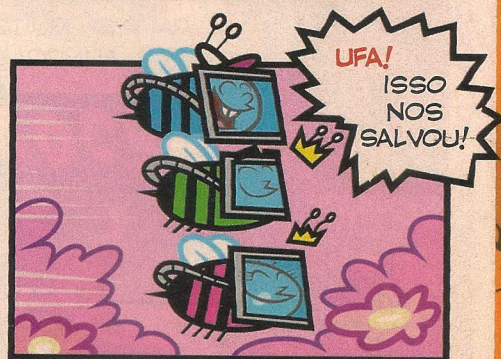
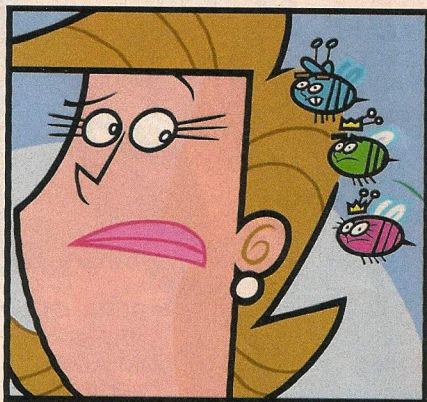
MAS O QUE SERÁ?

EI! ISSO NÃO É DA SUA CONTA!

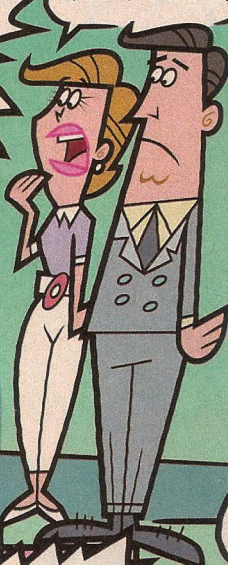
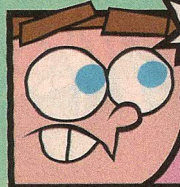
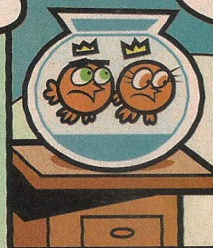
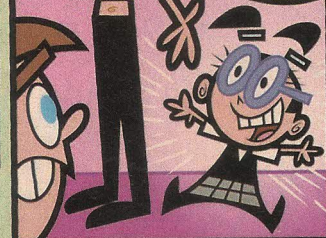
EU TAMBÉM QUERO SABER! NÃO POSSO ESPERAR A NOITE TODA!

É ISSO MESMO, COSMO!

DESEJO QUE... JÁ SEJA AMANHÃ!

LIGA
DESLIGA
BING!
CLICK
LIGA
DESLIGA
DING!
UAU!
NOSSA, QUERIDA! QUE NOITE MAIS CURTA, NÃO É VERDADE?
SINTO-ME COMO SE NÃO TIVESSE DORMIDO! ESTOU EXAUSTO HOJE!
QUERIDO, NÃO SE ESQUEÇA DA
GRANDE SURPRESA!
COMO PODERIA ESQUECER DISSO QUERIDA?
MAS VAMOS GUARDAR SEGREDO DO TIMMY!
CERTO!
VOCÊS OUVIRAM TUDO ISSO?
SIM! SEU PAI FALOU COM UMA VOZ DE CANTOR!
NÃO É EDUCADO FICAR OUVINDO!
PAREM DE XERETAR! É UM SEGREDO DELES, TIMMY!
EU ACHO QUE NÃO TEM NADA DE MAIS NISSO! VAMOS SEGUI-LOS!
BOA IDÉIA! DESEJO... SEGUIR MEUS PAIS!

ZAAP!
POOF
AI! AI! AI! AI!
NUNCA VAMOS ALCANÇÁ-LOS ASSIM!
PÁSSAROS NÃO SÃO TÃO RÁPIDOS QUANTO CARROS!
PÁSSAROS A JATO... SÃO!
UAU!
SERÁ QUE AQUELES PÁSSAROS JÁ ESTÃO MIGRANDO PRO SUL?
AAAAAGH!!
MINHA NOSSA... NOITES CURTAS? PÁSSAROS MIGRANDO FORA DE ÉPOCA? QUE ESTRANHO!
AQUECEDOR
DESL. FORÇA TOTAL
MAS...
VAI VER QUE JÁ É...
INVERNO!
SILÊNCIO, QUERIDA! É MELHOR CONSERVAR O CALOR DO CORPO!

NO ESCRITÓRIO DA MAMÃE...
FLORES
POOF!
TENHA UM BOM DIA!
E NÃO SE ESQUEÇA DA GRANDE SURPRESA!
ÁGUA... ÁGUA...
ME LIGA NO CELULAR!
WANDA E COSMO... EU QUERO ENTRAR DE FININHO NA LOJA E OUVIR A CONVERSA DELES NESSE INSTANTE!
TÁ BOM... TÁ BOM. QUE SEDE TERRÍVEL!
ZOINK
DENTRO DA LOJA...
RÁPIDO, OU NÃO VOU OUVIR A MINHA MÃE!
VEJAM! ESTOU POLINIZANDO!
BUZZ
MAS ISSO NÃO É DA SUA CONTA, TIMMY!
ACONTECE QUE EU PRECISO SABER O QUE É A GRANDE SURPRESA!

TIMMY E OS PADRINHOS ZUMBEM PELA LOJA...
SIM, QUERIDO! A GRANDE SURPRESA VAI SER DEMAIS!
HEE-YAAAAAA!
INSETICIDA
AAAAGH!
POOF
MÁS-CARAS DE GÁS!
BOA IDÉIA!
UFA! ISSO NOS SALVOU!
E COMO VAMOS NOS SALVAR DISTO AQUI?
SNAP!
WANDA! COSMO! DESEJO SEGUIR MEU PAI AGORA!

EM SEGUIDA...
POOF!
...TIMMY SE TORNA O...
CARRO!
WANDA... ME SINTO PELUDO!
OLÁ! AQUI QUEM FALA É O SEU CARRO...
VOCÊ DEVIA CONTAR AO SEU FILHO, TIMMY, SOBRE A GRANDE SURPRESA!
HAAAAAA! UM CARRO FALANTE?
RIP!
SERÁ QUE EU VIREI UM AGENTE SECRETO?
O PAI PISA MUITO FUNDO!
VROOM!
EI, TERRÁQUEO! PODE ME AJUDAR?
VOCÊ SABE PRA QUE LADO FICA... PLUTÃO?
CUIDADO! DEVAGAR!
UMA NAVE ESPACIAL!
MAPA
MUU?
TIMMY SOBE A RAMPA!
AAAAH! ESSA ERA SÓ O QUE FALTAVA!

ENTRAMOS NUMA
Nave espacial!
INVASORES!
YEAAGH!
NOSSA! QUE LAVA-RÁPIDO BACANA!
UM ESPIÃO TEM DE TER O CARANGO LIMPINHO!
ZAP! ZAP! ZAP!
COSMO! WANDA!
ZAP!
AAAIII! TIREM A GENTE DAQUI RÁPIDO!
ZAP! ZAP! ZAP! ZAP!
VAMOS PRA CASA AGORA MESMO!
POOF!

NA CASA DO TIMMY...
POOF
APRENDEU QUE NÃO É CERTO ESPIAR AS PESSOAS?
CLARO! EU NEM QUERO MAIS SABER DA GRANDE SURPRESA!
TIMMY!
OBA!
GRANDE SURPRESA!
MÃE! PAI! POR ACASO, VOCÊS TÊM UMA GRANDE SURPRESA PRA MIM?
O QUÊ? NÃO, TIMMY!
A GRANDE SURPRESA!
MAS... SE VOCÊS FOREM SAIR, ISSO SIGNIFICA QUE...
TIMMY, MEU AMOR! A GRANDE SURPRESA É UM FILMÃO QUE EU E SEU PAI VAMOS VER NO CINEMA ESTA NOITE!
EI, PIRRALHO!
BOA NOITE, TIMMY!
COM CERTEZA, PIOR DO QUE ISSO AS COISAS...
...NÃO FICAM!
VICKY!
SURPRESA!
ISSO É O QUE VOCÊ PENSA... EU TROUXE A MINHA IRMÃZINHA! VAMOS DAR UMA FESTA! HA, HA, HA!
OI, TIMMY!
PUXA... QUE GRANDE SURPRESA!
FIM

PASSATEMPO
Fique de olho
Ilustração FERRÉ
Resposta na página 42.
Entre na brincadeira e
encontre dois bambolês iguais.

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

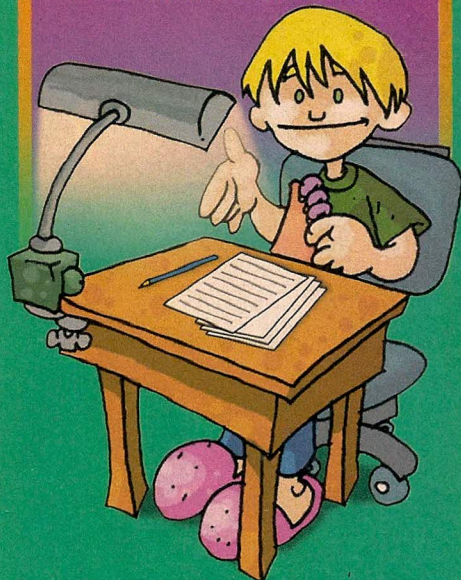
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Onde um monstro de um olho só procura informações?
Em uma enCICLOPÉdia.
Karis Miura, 10 anos
São Paulo – SP

Quem tem leito, mas nunca dorme?
O rio.
Denise Arroyo
Cambuci – RJ

Qual é o tipo de filme preferido das vacas?
Muuuusical.
Ciro K. do Nascimento, 10 anos
São José dos Campos – SP

O que a mãe dinossauro pergunta para o filho todos os dias pela manhã?
Está pronto, Sauro?
Fernanda Seccato
Blumenau – SC

O que você perde toda vez que dorme?
O sono.
Manoela Ferri, 9 anos
Sorocaba – SP

Qual é o signo do criador de peixes?
Aquário.
Thalita Bezerra Manchese
Por e-mail

O que é uma banana de pijama?
É o cruzamento de uma zebra com uma banana.
Rafael Rezende Stein
Uberaba – MG

O que um parque de diversões e um caminhão cegonha têm em comum?
A roda gigante.
Ícaro Batista de Freitas
Natal – RN

O que mais atrai um robô de lata?
O ímã.
Tales Caneschi
São Paulo – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Ronny Marinoto (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: Fabiane Zambon

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeiosrepco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Ana Maria, Claudia, Nova, Faça e Venda, Viva! Mais **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Aventuras na História, Bravo, Guia do Estudante **Núcleo Homem:** Playboy, Vip **Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo!, Minha Novela, Tititi **Núcleo Motor Esportes:** Placar, Quatro Rodas **Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 311, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER www.aner.org.br

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

JOGO DOS SETE ERROS

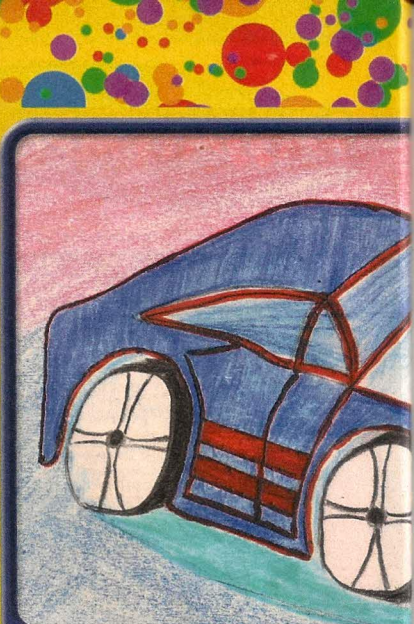
Ilustração ▸ ALEXANDER

Resposta na página 42.

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

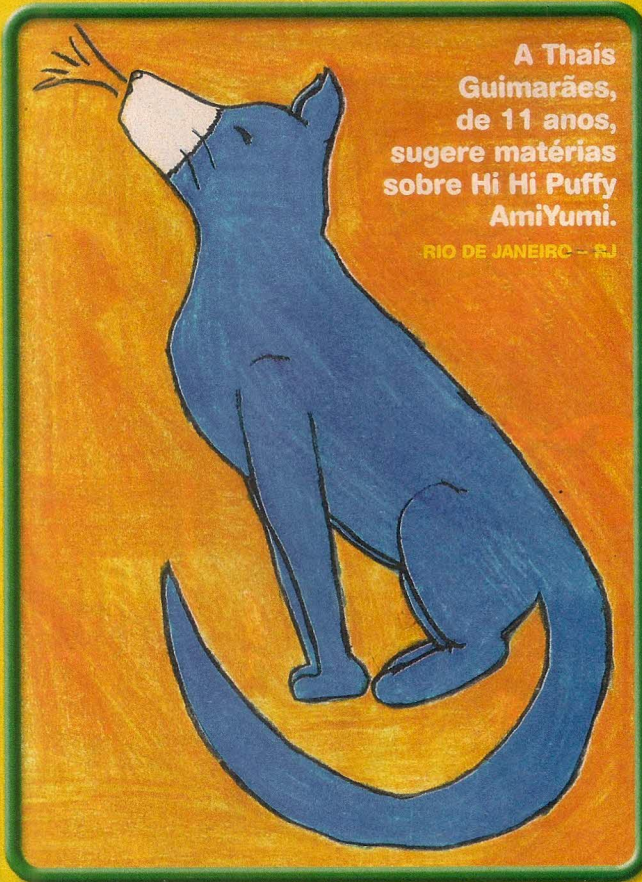
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

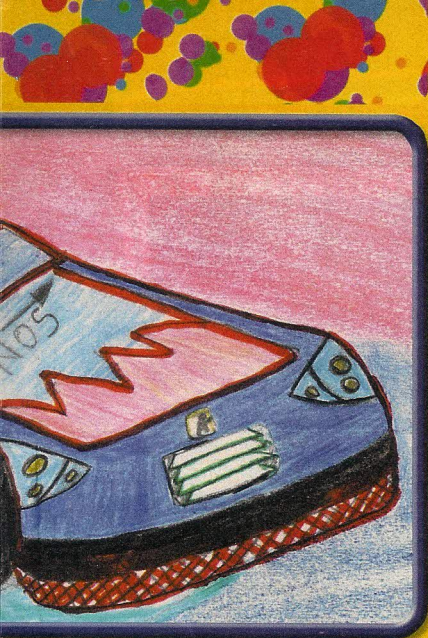
A seção preferida da Ana Paula B. Andrade Resende é *Mão na Massa*.
MINEIROS – GO

O Alex L. de Azevedo, de 12 anos, inventou um carro bem radical!
RECIFE – PE

Os animais da seção *Bichos* são muito legais!
HELOISA F. BARCELLOS
ITAPUÍ – SP

Gostaria de mais reportagens sobre Hogwarts e Kim Possible. Adoro ler as novidades da RECREIO, fazer os testes e os passatempos.
MARIANA VILAS BÔAS, 9 ANOS
ATIBAIA – SP

Gostaria de mais matérias sobre Star Wars e Bob Esponja.
KAÍQUE AMPARO DE ASSIS
SÃO SEBASTIÃO – SP

Quem desenhou este Patrick divertido foi o Marcelo Cavalcanti.
OLINDA – PE

A Thaís Guimarães, de 11 anos, sugere matérias sobre Hi Hi Puffy AmiYumi.
RIO DE JANEIRO – RJ

O Tomás Ribeiro de Campos sugere uma matéria sobre o husky siberiano.
LORENA – SP

E aí, pessoal?! Gosto de ler a RECREIO e curto especialmente as tiras e os testes. Também me amarro nos passatempos, que faço junto com minha mãe e minha irmã.
LEONARDO MAESTRELLI
CURITIBA – PR

Que tal uma matéria sobre a profissão de estilista de moda?
JÉSSICA DE CASTRO, 11 ANOS
IVAÍ – PR

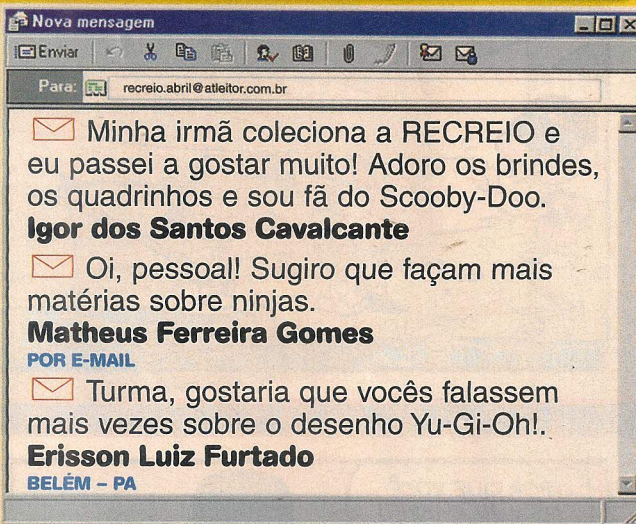
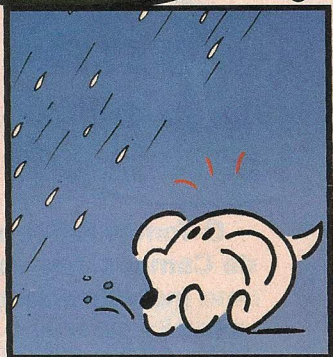
Minha irmã coleciona a RECREIO e eu passei a gostar muito! Adoro os brindes, os quadrinhos e sou fã do Scooby-Doo.
Igor dos Santos Cavalcante

Oi, pessoal! Sugiro que façam mais matérias sobre ninjas.
Matheus Ferreira Gomes
POR E-MAIL

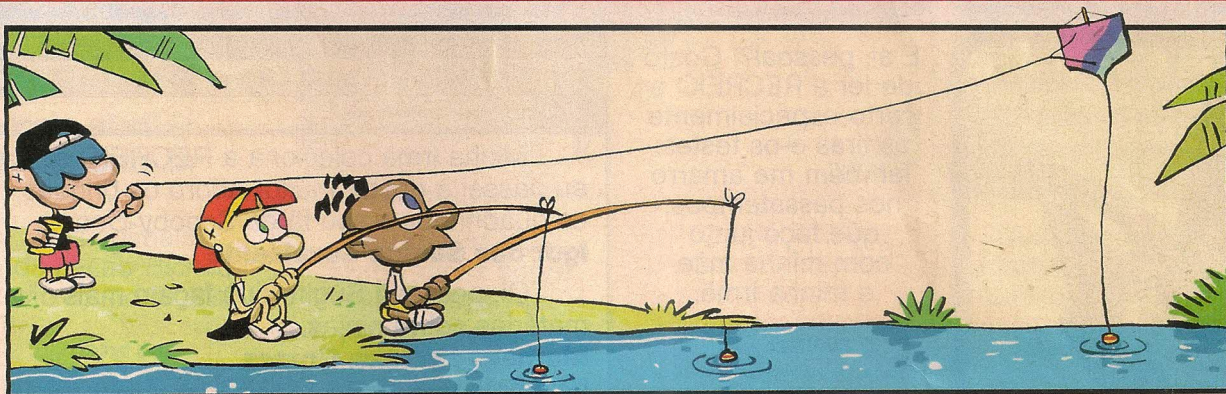
Turma, gostaria que vocês falassem mais vezes sobre o desenho Yu-Gi-Oh!.
Erisson Luiz Furtado
BELÉM – PA

Este é o desenho da Maria Fernanda Cruz Bueno, de 9 anos.
SOROCABA – SP

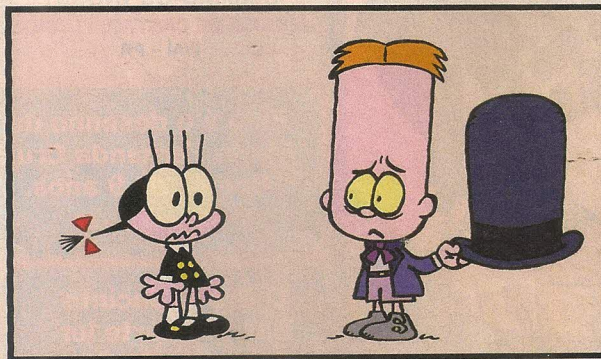
O Bruno Jacinto Barreto curte ler sobre Yu-Gi-Oh!.
MAUÁ – SP

O Nalbber Caldeira Nascimento é fã e colecionador da RECREIO.
BAIANÓPOLIS – BA

Gordura

© Verde

por **Verde**

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Anabel

© 2006 Lancast

por **Lancast**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 24

1. Imelda Staunton (Dolores Umbridge)
2. Helen McCrory (Bellatrix Lestrange)
3. Natalia Tena (Ninfadora Tonks)

Página 37

Página 39

EDITORA Abril